

**PENGEMBANGAN MEDIA PENINGKATAN MOTORIK
KASAR ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON
INSTRUKSI DI SLB KOTA KEDIRI
DALAM Mendukung MBKM**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri



OLEH:

NILA ROHMATUL IZZA
NPM: 2015030024

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi Oleh:

NILA ROHMATUL IZZA
NPM: 2015030024

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKON INSTRUKSI DI SLB KOTA KEDIRI DALAM
MENDUKUNG MBKM**


Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK

FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juni 2024

Pembimbing I



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.
NIDN. 0703098802

Pembimbing II



Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd.
NIDN. 0709099001

Skripsi Oleh:

NILA ROHMATUL IZZA
NPM: 2015030024

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKON INSTRUKSI DI SLB KOTA KEDIRI DALAM
MENDUKUNG MBKM**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 11 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or
2. Penguji I : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd
3. Penguji II : Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FIKS

Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or
NIDN.0703098802

iii

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nila Rohmatul Izza
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri/ 24 Juni 1997
NPM : 2015030024
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/S1/PENJASKESREK

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan



NILA ROHMATUL IZZA
NPM: 2015030024

Motto:

“Tugas kita adalah berjuang sekeras-kerasnya dan sehebat-hebatnya, tapi jangan terlalu yakin dengan ikhtiar kita secara berlebihan. Berhasil atau tidak, tetap Allah yang menentukan” (Gus Baha).

Pikirkan apa yang kamu inginkan, dengan doa dan usaha niscaya Allah akan mengkabulkan apa yang kamu pikirkan dan kamu minta (Nila R. Izza)

Kupersembahkan karya ini buat:

Negaraku, seluruh keluarga tercinta, guru dan teman-teman terkasih.

Abstrak

Nila Rohmatul Izza Pengembangan Media Peningkatan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Melalui Permainan Tradisional Dakon Instruksi Di SLB Kota Kediri Dalam Mendukung MBKM, Skripsi, PENJASKESREK, UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: motorik kasar, dakon instruksi, tunagrahita SLB Kota Kediri

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang dilakukan peneliti di SLB yang ada di Kota Kediri. Dalam observasi yang sudah dilakukan, tingkat kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita masih tergolong kurang. Maka dari itu respon-respon untuk meningkatkan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus sangat diperlukan untuk menunjang kemajuan dan berkembang sistem motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Media yang digunakan dalam meningkatkan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus sangat terbatas serta pendidikan jasmani adaptif kurang dalam penerapan di sekolah luar biasa, karena tidak adanya guru pendidikan jasmani pada setiap sekolah dapat mempengaruhi pembelajaran olahraga yang pada dasarnya dapat melatih meningkatkan motorik kasar pada anak tunagrahita. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana kelayakan permainan tradisional dakon instruksi sebagai peningkatan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita? dari rumusan masalah tersebut terdapat tujuan yaitu untuk mengetahui kelayakan dari media peningkatan motorik kasar dakon instruksi tunagrahita.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, design, development, implementation, and evaluations*. Teknik analisis data dari penelitian ini yaitu uji kelayakan dan keefektifan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan observasi.

Adapun untuk analisis data yang digunakan adalah menggunakan rating scale dan menghitung presentasi dari hasil angket maka didapat hasil permainan tradisional divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media 100%. Berdasarkan presentase maka permainan tradisional valid atau layak digunakan. Setelah penelitian hasil dari angket yang telah diisi oleh guru kelas yang mendampingi siswa mendapat presentase 80% yang dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional dakon instruksi layak dan dapat digunakan oleh anak berkebutuhan khusus tunagrahita.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) tujuan pokok penggunaan media permainan tradisional dakon instruksi untuk meningkatkan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Maka dari itu perlu adanya guru ahli dalam bidang pendidikan jasmani untuk melatih kemampuan motorik kasar anak pada pembelajaran pendidikan jasmani. (2) guru perlu adanya inovasi media dalam menstimulus peningkatan motorik kasar anak berkebutuhan khusus tunagrahita.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Peningkatan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Melalui Permainan Tradisional Dakon Instruksi Di SLB Kota Kediri Dalam Mendukung MBKM”** ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Pada jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

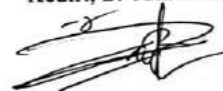
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or. selaku dekan UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Weda, M.Pd selaku ketua program studi PENJASKESREK yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or selaku dosen pembimbing satu yang telah banyak membantu memberikan dorongan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
5. Bapak Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing dua yang telah banyak membantu memberikan dorongan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu
6. Bapak Irwan Setiawan, M.Pd selaku dosen validator ahli materi.

7. Bapak M. Agung Nugroho kepala sekolah SLB Bhakti Pemuda Kota Kediri selaku validator ahli media.
8. Bapak dan Ibu guru SLB Bhakti Pemuda dan SLB-C Putera Asih kota Kediri yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua dan kedua mertua serta keluarga dan suami saya yang senantiasa menyemangati dan mendoakan lancar dalam menjalani ujian skripsi ini.
10. Teman-teman sejawat sekelas seangkatan yang senantiasa memberikan dukungan dan masukkan dalam proses pengerjaan skripsi hingga selesai tepat waktu.
11. Kepada pihak-pihak yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai tepat waktu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi Samudra luas.

Kediri, 27 Juni 2024



NILA ROHMATUL IZZA
NPM: 2015030024

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II : LANDASAN TEORI	12
A. Hakikat Media Peningkatan	12
1. Pengertian Media Peningkatan	12
2. Fungsi Media Peningkatan	13
B. Motorik Kasar	14
1. Pengertian Motorik Kasar	14
2. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar	15
C. Anak Berkebutuhan Khusus	16
1. Hakikat Anak Berkebutuhan Khusus	16
2. Identifikasi Anak Berkebutuhan Khusus	18

	D. Hakikat Tunagrahita	19
	1. Pengertian Anak Tunagrahita dan Karakteristiknya	19
	2. Klasifikasi Anak Tunagrahita.....	22
	E. Permainan Tradisioanal	25
	1.Pengertian Permainan Tradisional.....	25
	F. Dakon Instruksi	26
	1. Pengertian Dakon dan Sejarah Dakon.....	26
	2. Dakon Instruksi Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita	27
	G. Profil Sekolah	34
	1.SLB Bhakti Pemuda Kota Kediri	34
	2.SLB-C Putera Asih Kota kediri.....	35
	H. MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)	36
	1.Pengertian Merdeka Belajar Kampus Merdeka.....	36
	I. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	37
	J. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III	: METODOLOGI PENELITIAN	41
	A. Model Pengembangan	41
	B. Prosedur Pengembangan	41
	C. Lokasi dan Subjek Penelitian	44
	1.Lokasi Penelitian	44
	2.Subjek Penelitian.....	45
	D. Uji Coba Model/Produk	45
	1.Desain Uji Coba	45
	2.Subjek uji coba	45
	E. Validasi Model/Produk.....	46
	F. Instrumen Pengumpulan Data	49
	1.Pengembangan Instrumen	49
	2.Validasi Instrumen	51
	G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN	55
	A. Hasil Studi Pendahuluan	55

	B. Pengujian Model Terbatas.....	60
	C. Pengujian Model Perluasan.....	71
	D. Validasi Model.....	78
	E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	86
	A. Simpulan.....	86
	B. Implikasi.....	86
	C. Saran.....	87
	DAFTAR PUSTAKA.....	89
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel		halaman
Tabel 2. 1	: Tujuan Gerakan Pada Kartu Instruksi	29
Tabel 3. 1	: Kisi-Kisi Aspek Penilaian Ahli Materi	46
Tabel 3. 2	: Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	47
Tabel 3. 3	: Kisi-Kisi Instrumen Untuk Guru	50
Tabel 3. 4	: Kriteria Validitas.....	53
Tabel 3. 5	: Kriteria Validitas.....	54
Tabel 4. 1	: Desain Awal Kartu Instruksi.....	57
Tabel 4. 2	: Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4. 3	: Hasil Validasi Media.....	62
Tabel 4. 4	: Pengembangan Kartu Instruksi	69
Tabel 4. 5	: Tabel Responden Guru	72
Tabel 4. 6	: Desain Akhir Model Kartu Instruksi.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2. 1 : Desain dakon instruksi	28
Gambar 3. 1 : Model Pengembangan ADDIE	41
Gambar 4. 1 : Desain Awal Media.....	57
Gambar 4. 2 : Pengembangan Dakon.....	68
Gambar 4. 3 : Desain Akhir Model.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Hasil Analisis Kebutuhan	95
2 : Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	101
3 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi	104
4 : Hasil Angket Responden.....	107
5 : Surat Izin Penelitian	111
6 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	113
7 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	115
8 : Dokumentasi Penelitian	117
9 : Sertifikat Bebas Plagiasi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus dimiliki dan dilaksanakan oleh setiap individu. Begitu juga dengan anak berkebutuhan khusus yang sudah sepatutnya mendapatkan hak yang sama dalam melaksanakan suatu pendidikan. Dalam pendidikan setiap individu berhak mendapatkan kesempatan untuk belajar sebanyak mungkin, tanpa terkecuali. Anak berkebutuhan khusus memiliki hak yang sama dalam segala hal, mulai dari pendidikan, interaksi sosial, dan perlakuan, namun anak berkebutuhan khusus memiliki pola pendidikan dan perlakuan tersendiri. Anak berkebutuhan khusus tentu mempunyai perbedaan, namun bukan berarti anak berkebutuhan khusus tidak dapat didukung agar terus maju dan berkembang, entah dalam pendidikan maupun interaksi sosial lingkungan sekitar. Anak berkebutuhan khusus juga ingin mendapatkan perlakuan sama dengan yang lainnya, didalam aktivitas sehari-hari mulai dari sekolah maupun di lingkungan rumah. Maka dari itu, anak berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan jasmani (penjas) adaptif yang akan membantu memberikan kontribusi untuk perkembangan dan peningkatan kemampuan fisik serta keterampilan gerak anak berkebutuhan khusus.

Banyak anak berkebutuhan khusus mengalami kesulitan dalam merespons rangsangan dari lingkungan, meniru gerakan, dan bagi anak

dengan keterbatasan fisik, sering kali tidak dapat melakukan gerakan yang terarah dan benar. Dalam pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam perkembangan anak, termasuk anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Anak Berkebutuhan Khusus adalah anak-anak yang memiliki kelainan mental, fisik, sosial, maupun kombinasi dari ketiganya, sehingga memerlukan perlakuan khusus atau lebih agar kebutuhan pendidikan dapat terpenuhi. Anak Berkebutuhan Khusus membutuhkan pemberian pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing yang dimiliki dan kemampuan siswa (Pradana FGA, 2018).

Dari pelaksanaan observasi yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa di SLB permainan tradisional belum diterapkan pada SLB. Namun, pada SLB yang ada di kota Kediri terdapat pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan setiap hari jumat seminggu satu kali. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan media dakon instruksi ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dari data tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai keadaan siswa dan media yang digunakan pada setiap sekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani masih menggunakan media trampolin dan bola yoga, di SLB Bhakti Pemuda sudah ada beberapa media yang baru yang digunakan yaitu olahraga bola bowling dan bola bergerigi. Anak dengan kategori tunagrahita ringan dan sedang masih dapat menerima sebuah media baru atau sebuah instruksi yang diberikan. Dengan adanya media dakon instruksi ini anak tunagrahita dapat menggunakan hal baru untuk

proses pembelajaran jasmani, serta siswa dapat bermain dengan menggunakan dakon instruksi.

Motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus sangat didominasi kurang jika di bandingkan dengan anak normal pada umumnya, maka dari itu respon-respon untuk meningkatkan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus sangat diperlukan untuk menunjang kemajuan dan berkembang sistem motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus. Dalam bukunya (decaprio richard, 2013) kata motorik berhubungan dengan kata motor, sensory motor atau perceptual motor “Arti “motor” tersebut adalah gerak, stimulus dan respons. Dapat dikatakan bahwa motorik adalah segala sesuatu berupa gerakan. Menurut (Yudha M. Saputra dan Rudyanto, 2005) “motorik kasar ialah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya”. Sedangkan pendapat dari (Sujiono et al., 2018) “Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak”. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dan koordinasi. Menurut (Iva, 2022) motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan menggerakkan tubuh secara penuh, contoh: berlari, memanjat, melompat, dan lain-lain.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, motorik kasar merupakan gerakan stimulus atau respon menggunakan otot-otot besar dan membutuhkan banyak tenaga. Misalnya: melempar, menendang, dan melompat.

Keterampilan motorik seorang anak berkembang pada masa anak-anak sampai dewasa. Proses perkembangan keterampilan motorik juga dicapai melalui pembelajaran dan pelatihan di sekolah. Proses pembelajaran harus menggunakan kreativitas guru agar siswa tertarik mengikutinya. Semakin banyak variasi gerakan yang berbeda, semakin meningkat pula perkembangan sistem motorik anak.

Perkembangan dan peningkatan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus maka dengan ini media permainan tradisional menjadi salah satu media untuk meningkatkan motorik pada anak berkebutuhan khusus nantinya akan di modifikasi menjadi dakon instruksi yang didalam permainan tersebut terdapat instruksi untuk melakukan gerak, seperti contoh melempar, melompat dan menendang. Permainan tradisional sendiri merupakan warisan budaya bangsa yang berasal dari nenek moyang bangsa yang keberadaanya harus dilestarikan. Permainan tradisional bukan hanya semata sekedar permainan untuk anak-anak, melainkan terdapat unsur nilai-nilai positif yang dapat membentuk karakter anak, seperti kejujuran, kerjasama, sportif dan tanggung jawab. Selain itu dapat bermanfaat bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak, serta dapat meningkatkan keterampilan gerak pada anak.

Permainan tradisional memiliki banyak ragam dan macamnya, salah satunya permainan tradisional dakon. Dakon merupakan alat bermain dengan bahan utamanya bisa dari kayu maupun plastik dan dilubangi sesuai ukuran yang diperlukan. Terdapat juga biji dakon untuk digunakan bermain. Dakon di mainkan oleh 2 orang anak. Cara bermainnya dengan memasukkan biji-

bijian yang tersedia secara berurutan dari lubang satu ke lubang terakhir. Pemenang dalam dakon ini ditentukan dengan banyaknya biji yang di miliki di dalam lubang besar. Pada umumnya permainan dakon dimainkan dengan cara seperti itu. Pada penelitian kali ini permainan dakon dimodifikasi menjadi dakon instruksi yang dapat di mainkan oleh anak berkebutuhan khusus. Jumlah lubang pada permainan dakon akan dikurangi menjadi 10 lubang, 8 lubang kecil dan 2 lubang besar. Setelah selesai bermain atau menjalankan biji dakon, akan di berikan pilihan instruksi yang akan di lakukan oleh anak yang bermain tersebut. Seperti contoh kartu instruksi yang di dalamnya berupa gambar memeragakan gerakan melompat, menendang atau melempar. Begitu seterusnya sampai ada yang menang. Permainan dakon ini juga dapat meningkatkan berhitung anak berkebutuhan khusus.

Pada penelitian ini pengembangan media dakon instruksi untuk anak berkebutuhan khusus akan dilakukan di dua sekolah luar biasa di Kota Kediri. Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus juga harus bersekolah. Permainan dakon ini nantinya untuk menunjang motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Tunagrahita yang mempunyai kecerdasan atau kemampuan intelektual di bawah rata-rata anak normal pada umumnya. Tunagrahita atau disabilitas intelektual merupakan istilah resmi yang digunakan di Indonesia untuk menyebut suatu keadaan yang terjadi pada individu dengan kemampuan intelektual yang mengalami gangguan karena tingkat kecerdasan yang berada di bawah rata-rata. Menurut (Wulandari, 2016) mengungkapkan hambatan intelektual ditandai dengan keterbatasan

yang signifikan baik dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif seperti yang diungkapkan dalam ranah konseptual, sosial, dan keterampilan adaptif praktis yang terjadi sebelum usia 18 tahun. Berdasarkan tingkatannya, tunagrahita dibagi menjadi 4 kategori, yaitu: tunagrahita ringan (dengan IQ: 51-70), tunagrahita sedang (dengan IQ: 36- 51), tunagrahita berat (dengan IQ: 20-35), tunagrahita sangat berat (dengan IQ di bawah 20) (Rahmat Sanusi¹, Eka Lenggeng Dianasari² & Chairudin, 2020). Penelitian ini memiliki tujuan meningkatkan motorik kasar pada anak tunagrahita di SLB Kota Kediri. Sehingga media yang dibuat nantinya dapat menarik anak untuk bermain dan mencoba, sehingga motorik kasar atau keterampilan gerak pada anak tunagrahita bisa berkembang lebih baik.

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dan memiliki program-program yang bagus untuk mendukung peningkatan pendidikan di Indonesia, salah satunya program bagi mahasiswa yaitu program “Merdeka Belajar Kampus Mengajar”. Program itu di peruntukkan bagi mahasiswa yang ingin berkolaborasi dengan guru-guru yang ada di Indonesia untuk meningkatkan literasi dan numerasi seluruh siswa pada sekolah sasaran kampus mengajar, baik di jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Namun program kampus mengajar ini belum menunjuk sekolah luar biasa sebagai sekolah sasaran para program kampus mengajar, akan tetapi pada pembekalah kampus mengajar ini seluruh mahasiswa yang masuk dalam program kampus mengajar ini sudah di bekali materi perihal sekolah inklusi yang harapannya pada program ini sekolah luar

biasa menjadi sasaran pada program kampus mengajar. Dari hal tersebut akan lebih mengetahui bagaimana dalam menghadapi anak yang memiliki kebutuhan khusus dan tentunya tidak lagi memandang kurang pada anak berkebutuhan khusus.

Adapun judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Peningkatan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Melalui Permainan Tradisional Dakon Instruksi Di SLB Kota Kediri Dalam Mendukung MBKM”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka terdapat masalah pokok sebagai berikut:

1. Motorik kasar pada anak tunagrahita masuk dalam kategori kurang dibandingkan dengan anak normal pada umumnya.
2. Anak berkebutuhan khusus memiliki hambatan pada saat merespon rangsangan yang diberikan pada lingkungan untuk melakukan gerak dan meniru gerakan.
3. Permainan dakon yang sebelumnya belum diketahui anak berkebutuhan khusus tunagrahita menjadikan sesuatu yang baru bagi mereka untuk dimainkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dari permainan tradisional dakon instruksi sebagai peningkatan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahitadi SLB Kota Kediri?
2. Apakah permainan tradisional dakon instruksi ini dapat meningkatkan motorik kasar pada anak bekebutuhan khusus tunagrahitadi SLB Kota Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian adalah usaha yang diarahkan untuk mempelajari atau mengetahui fakta-fakta serta mempertanyakan suatu hal untuk mendapatkan jawaban. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan dari permainan tradisional dakon instruksi untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahitadi SLB Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahitadi di SLB Kota Kediri melalui permainan tradisional dakon instruksi.

E. Sistematika Penulisan

Bagian Awal

- i. Halaman Judul
- ii. Halaman Persetujuan

- iii. Halaman Pengesahan
- iv. Halaman Pernyataan
- v. Motto dan Persembahan
- vi. Abstrak
- vii. Kata Pengantar
- viii. Daftar Isi
- ix. Daftar Tabel
- x. Daftar Gambar
- xi. Daftar Lampiran

Bab I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Pengembangan
- E. Sistematika Penulisan

Bab II Landasan Teori

- A. Kajian Teori

Bab III Metodologi Penelitian

- A. Model Pengembangan
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Lokasi Dan Subjek Penelitian
- D. Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba
 2. Subjek Uji Coba
- E. Validasi Model/Produk
- F. Instrument Pengumpulan Data
1. Pengembangan Instrument
 2. Validasi Intrumen

Bab IV Deskripsi, Interpretasi Dan Pembahasan

- A. Hasil Studi Pendahuluan
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan
 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan
 3. Desain Awal (*Draft*) Model
- B. Pengujian Model Terbatas
1. Uji Validasi Ahli Dan Praktisi
 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)
 3. Desain Model Hasil Uji Coba
- C. Pengujian Model Perluasan
1. Deskripsi Uji Coba Luas
 2. Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas
 3. Model Hipotetik

D. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi
3. Kevalidan, Kepraktisan Dan Keefektifan Model
4. Desain Akhir Model

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Model
3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Model

Bab V Simpulan, Implikasi Dan Saran

A. Simpulan

B. Implikasi

C. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'dun. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran* (edisi kedua). remaja rosdakarya.
- Adilla Isnaeni Putri , (2019) *TERAPI GERAK FOOT PLACEMENT LADDER (TANGGA TIDUR) DALAM PENINGKATAN KESEIMBANGAN BERJALAN UNTUK TUNAGRAHITA USIA DINI DI SLB SE-KOTA SEMARANG.*
- Agustin, R. (2016). Pengaruh Modifikasi Permainan Menendang Bola Terhadap Koordinasi Gerak Manipulatif Anak Tunagrahita Ringan Siswa SmpIb-C Alpha Kumara Wardhana Ii Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 4(3), 11-23.
- Al Daula, S. A. E. F. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Dende' untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Murid Tunagrahita Sedang Kelas Dasar Iv Di Slb C YppIb Makassar.
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>

- Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44. <https://media.neliti.com/media/publications/81355-ID-peran-media-pendidikan-dalam-meningkatka.pdf>
- Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, P. C. P. (2009). *Exceptional learners : an introduction to special education*. Pearson Education International.
- decaprio richard. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah* (edisi pert). diva press.
- Fad Aisyah. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (edisi pert). cerdas interaktif penebar swadaya grup.
- Gandes Luwes, U. H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Kegiatan Melempar Bola Pada Olahraga Boccia Dengan Pendekatan Hots Di SMALB – D1 YPAC Surakarta. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 78–83.
- Hestyaningsih, L., & Dinar Pratisti, W. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 13(2), 161–174.
- Iva, R. (2022). *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. jogjakarta flashbooks.
- Hanel, S. R., & Rifki, M. S. (2020). Efektivitas Permainan Modifikasi Bolabasket Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Tunagrahita. *Jurnal MensSana*, 5(1), 87-95

- Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar psikopedagogik anak berkelainan*. bumi aksara.
- Mumpuniarti. (2007). *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. FIP UNY.
- Mutiah Diana. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini* (edisi kedua). jakarta kencana.
- Pradana FGA. (2018). Article. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2).
- Rahmat Sanusi¹, Eka Lenggang Dianasari², K. Y. K., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7.
- Rahmawati, S. W., & Jagakarsa, U. T. (2018). Penanganan Anak Tunagrahita(Mental Retardation) dalam Program Pendidikan Khusus. *Jurnal Psiko Utama*, May, 5–27.
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar-mengajar* (edisi pert). rajawalil pers.
- Saepudin, I., Sukriadi, S., & Purwanto, S. (2020). Model Pembelajaran Gerak Locomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif (JPJA)*, 3(01), 16-25.
- Sari, D. R., & Sriawan, S. (2018). Tingkat Keseimbangan Tubuh Siswa Kelas 4 SD Negeri Keceme II Sleman. *PGSD Penjaskes*, 7(3).

- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan model pembelajaran melompat melalui permainan lompat cermin untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145-158.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi kedua). alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. alfabeta.
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2018). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Modul Metode Pengembangan Fisik*, 1–21.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan tradisional Jawa : sebagai upaya pelestarian* (edisi keti). yogyakarta kepel press.
- Susanti Meri Epriana, S. (2021). *Pemeriksaan Tumbuh Kembang Balita Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Desa Belitar Seberang, Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong Tahun 2021*. 3, 23–29.
- Umi Khomsiyatun, Mukhamad Hamid Samiaji, M. I. (2018). *Permainan tradisional untuk anak usia dini*. Spektrum Nusantara.
- Widya Agustin, N., Susandi, A., & Habibi Muhammad, D. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 33–44.
<https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.552>
- Wulandari, D. R. (2016). Strategi Pengembangan Perilaku Adaptif Anak

Tunagrahita Melalui Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(1), 51–66.

Yani Meimulyani dan Asep Tiswara. (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus* (edisi pert). Luxima Metro Media.

Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. departemen pendidikan nasional.

Zahra, N. A., & Z, A. F. (2020). Permainan Tradisional Pukang Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat. *Ibtidai'y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 29–40.